

Principes de base (Zones, prises d'otages, mercenariat, alliances, ...)



Principes de base

Ces principes ont été présentés lors d'une réunion "illégal" avec tous les représentants de l'île dans cette matière (tous les groupes rebelles, tous les groupes bandits/mafia, l'EM Gendarmerie, l'EM Marins-Pompiers, et des représentants du staff).

Des principes élémentaires sont dorénavant mis en place pour fixer un peu les différents gameplays.

Les groupes illégaux étant whitelists, nous considérons qu'ils sont en total adéquation avec

la vision illégale que nous avons sur l'île.

Tout le monde doit pouvoir jouer, ainsi nous répartissons le territoire par zones, pour que les gens qui veulent jouer plus "tranquilles" le puissent, et que les gens qui veulent plus du role-play armé le puissent aussi, sans gêner les autres.

Il faut respecter la tranquillité de ceux qui le souhaitent, comme il ne faut pas oublier que les actions illégales restent importantes. Le juste dosage revient au Game-Master.

Des réunions seront organisées assez souvent pour débriefer entre rebelles, bandits, gendarmerie, staff.

1) Sydney :

- **Actions rebelles interdites de base :**

- Accord staff pour en faire une,
- Les actions doivent être dans un vrai but RP,
- Il doit y avoir création d'un vrai dossier pour motiver une demande d'action,
- La demande doit se faire en avance pour prendre le temps de la validation,
- Jamais de blindé sur le territoire principal (cf. règles),
- Jamais de treillis / full-stuff sur le territoire,
- Treillis sans accessoires rebelles autorisé (HRP parlant).

- **Actions bandit/mafia autorisées, sous réserve que :**

- Les actions soient réfléchies,
- Qu'il y ait un vrai but RP,
- Qu'elles soient en adéquation avec le règlement,
- Qu'elles soient dans une logique d'actions "sous-marin" comme le ferait une mafia, ou un groupe bandit.
- En cas d'action d'éclat, ou qui ferait trop de bruit, elles doivent être revendiquées sous la forme de votre choix.
- Le but est de préserver l'anonymat de vos membres, et que les actions soient sous silence,
- Le game-master peut vous demander de reconsidérer vos actions, si ils sont trop nocives, ou trop dans le conflit permanent, sans but aucun.

- **Prises d'otage :**

- Accord staff, modérateur minimum.

- **Braquage de siège d'entreprise :**

- Accord staff, super-modérateur minimum.
- Il faut un vrai but de faire ça, dossier apprécié.

2) Territoires "Rebelles" :

- Actions rebelles/bandits/mafia autorisées sans limitations (pas d'accord staff),
 - Bien évidemment, respect scrupuleux du règlement (doubles actions, alliances, ...)
 - Quand on a un territoire, le but est bien évidemment de le développer, de le tenir, et de le faire vivre, et de le défendre.
- Tant que les territoires ne sont ni indépendants ni autonomes, il appartiennent à la République Française, tenez-en compte.
- Les territoires peuvent être développés de plusieurs manières. Vos actions comptent, et votre nocivité aussi. Si vos actions sont incohérentes, vous serez pénalisés par le Game-master illégal.
- Prise d'otage sans accord staff.

3) Ile neutre :

- La Gendarmerie ne peut y opérer.
 - Les actions sont à vos risques et périls, les secours n'y viendront logiquement pas non plus, s'ils ne le souhaitent pas.
 - Si trop d'abus de fuite dans le territoire, on autorisera la poursuite de la GN.
 - Prise d'otage de civils interdite sur ce territoire (si le but est de négocier avec la GN)
 - Braquage entreprise sur accord staff (Fondateur, lead-staff vu que pas de GN)
-

Pour le bon sens :

- **Alliances interdites :**

- Prises de renseignements entre groupes autorisées,
- Alliance de combat interdites,
- Défense entre territoire interdite,
- Recrutement temporaire de personnes d'un autre groupe interdit,
- Pas d'alliance entre Gendarmerie et un groupe whitelist sur un combat, sauf si ce combat se déroule sur un territoire :
 - Exemple : Un groupe A combat la Gendarmerie. Elle ramène le combat sur le territoire du groupe B. Le groupe B a toute latitude pour chasser le groupe A.
 - Amener un combat d'un groupe sur un autre territoire exprès pour taper à deux groupes la Gendarmerie est évidemment interdit.

- **Mercenariat sous contrôle :**

- Vous pouvez demander à un groupe de faire le sale boulot pour vous, si vous ne vous mêlez pas de l'action de combat (que ce soit en spot, ou en combat pur),
- Il est interdit de recruter des civils juste pour combattre,
- Il est interdit de recruter temporairement des membres d'un groupe, whitelist ou non, pour combattre,
- Il est interdit de faire profiter de quelque manière que ce soit des avantages de la whitelist à des gens qui ne l'ont pas, sauf en recrutant la personne de façon durable.

- **Take :**

- Un takedown s'effectue sur l'arrière ou les 3/4 arrière de façon mesurée (vitesse, etc..)
- Foncer sur un véhicule à pleine vitesse pour "take" n'en est pas un, il s'agit d'un suicide. Attention au no-pain et à la desync volontaire.

- **Destruction volontaire de murs :**

- Aucun véhicule n'est censé pouvoir casser des murs, ou autres pour toute justification que ce soit. On est sur un serveur qui se veut (serious) RP. Donc attention aux abus, ils seront sanctionnés.

Mafias ? Rebelles?

Les mafias et les groupes rebelles sont deux entités distinctes avec des caractéristiques et des objectifs différents.

Une mafia est généralement une organisation criminelle structurée et hiérarchisée, souvent impliquée dans des activités illégales telles que le trafic de drogue, le blanchiment d'argent, l'extorsion, le jeu illégal, etc. Les mafias opèrent souvent de manière clandestine, discrète, et utilisent la violence pour maintenir leur pouvoir et protéger leurs intérêts. Elles ont souvent des structures bien établies, avec des codes de conduite internes et des rituels d'initiation.

D'un autre côté, un groupe rebelle est une organisation politique ou militaire qui s'oppose ouvertement au gouvernement en place ou à d'autres autorités établies. Les groupes rebelles peuvent avoir des motivations diverses, telles que des revendications territoriales, des aspirations politiques, des désirs d'indépendance ou de changement social. Ils peuvent utiliser des tactiques de guérilla, y compris la violence, pour atteindre leurs objectifs, mais ils ont souvent un programme politique ou idéologique clair.

En résumé, la principale différence réside dans leurs motivations et leurs objectifs : les mafias sont principalement motivées par le profit et opèrent généralement de manière clandestine, tandis que les groupes rebelles ont souvent des motivations politiques ou idéologiques et cherchent à renverser ou à modifier les structures de pouvoir établies.

Revision #16

Created 9 May 2024 21:58:14 by John Volkoff

Updated 28 October 2024 15:08:02 by Ragnarok